

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kurikulum 2010).

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagian pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung di TK 2007).

Permainan merupakan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Khususnya untuk perkembangan kemampuan berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya. Pembelajaran dengan menggunakan permainan akan memberikan rasa aman dan nyaman pada anak. Maka dengan sendirinya akan timbul minat dalam diri anak untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

Hasil observasi awal proses pembelajaran pada anak kelompok A di TK ABA Sukorejo dijumpai banyak anak belum mempunyai pemahaman menghitung benda 1-5, menyebutkan urutan bilangan 1-5, penambahan dan pengurangan, dari jumlah anak 29 yang dapat menghitung dengan benar hanya 9 anak atau baru 31%, berarti kurang berhasilnya dalam kegiatan pembelajaran kemampuan berhitung anak.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif dan cara guru menyampaikan pembelajaran kurang menarik sehingga anak kurang berminat mengikuti pembelajaran.

Selama ini pembelajaran berhitung di TK ABA Sukorejo dilakukan dengan cara guru berceramah, menulis bilangan di papan tulis anak diminta menirukan, menyebutkan, dan mengerjakan tugas dalam lembar kerja anak. Proses seperti ini sangat membosankan dan kurang menarik minat anak untuk belajar.

Berdasarkan diskusi kolaborasi dengan teman guru untuk mengatasi masalah di atas diperlukann kreatifitas dari guru terutama dalam kegiatan

pembelajaran supaya kemampuan berhitung anak dapat dirangsang dan berkembang dengan optimal. Kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui permainan keping geometri.

Berkaitan dengan itu penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN KEPING GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA SUKOREJO KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan dapat dirumuskan:

Apakah permainan keping geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A di TK ABA Sukorejo Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di TK ABA Sukorejo Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan baru tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif maupun kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan selanjutnya.

2. Manfaat Praktisi

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Menemukan metode pembelajaran baru.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan belajar mengajar dengan hal berhitung.

b. Manfaat Bagi Anak

- 1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar anak.
- 3) Belajar berhitung anak lebih mudah dan berpikir logis.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 2) Mewujudkan sekolah sebagai ujung pencapaian tujuan pendidikan.